テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社
〒108-6028　東京都港区港南2-15-1　品川インターシティA棟28階
ユーザーサポート　TEL 0570-064-951　受付時間 10：00～18：00（土・日・祝日を除く）

© 2005-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation
および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。

XBOX 360

■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。
この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣 (けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。
また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ●テレビから離れて座る
- ●画面の小さいテレビを使う
- ●明るい部屋でゲームをする
- ●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター (液晶方式を除く) やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

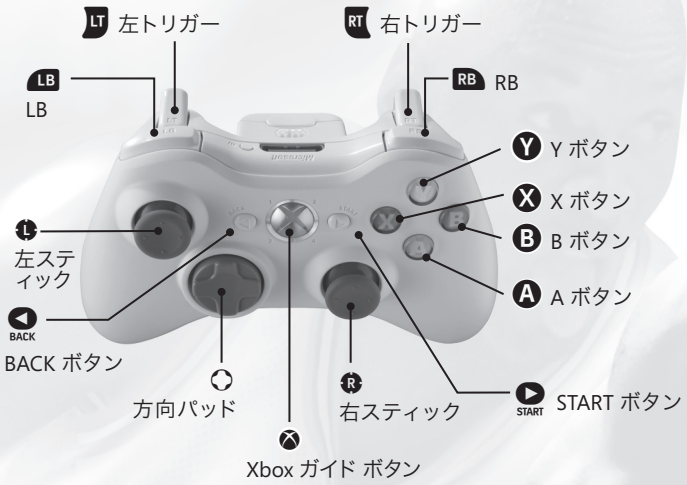
許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 4MB の空き容量が必要です。

目次

Xbox® 360 コントローラー 2
メニュー画面の操作方法 2
試合中の操作方法 2
基本の操作方法 3
マニュアルシュート 4
アイソモーション 6
オンボールディフェンス 7
トリプルスレット 7
ポストプレイ 7
ボールを持っていない状態での操作 9
試合中のコーチング 10
クイック マッチ 10
チームアップ&クルーゲーム 11
ピックアップゲーム 11
プロフィール 12
Xbox LIVE 12
Xbox LIVE を利用するために 12
保護者による設定 12
メインメニュー 13
ゲームの特色 14
ポーズメニュー 15
ユーザーサポート 15
限定的ソフトウェア保証ーライセンス契約
および情報の利用について 16

XBOX® 360 コントローラー



メニュー画面の操作方法

メニューを選択する	**左スティック**
2K Nav メニュー	**右スティック**
オプションを選択する	Ⓐ
前のメニューに戻る	Ⓑ

試合中の操作方法

NBA 2K11には複数の操作設定が用意されており、ここに記載されているのはデフォルトの操作設定となります。操作設定はオプションメニューにおいて3種類の中から選択することができます。デフォルト以外の操作設定の詳細に関しては、画面上の情報をご参照ください。

基本の操作方法

オフェンス & ディフェンス	
選手の移動	**左スティック**
マニュアルシュート	**右スティック**
パス	Ⓐ
タッチパス	パスの後、キャッチする前にⒶ
フェイクパス	Ⓑ
ポンプパス	Ⓧ（軽く押す）
シュート	Ⓧ（押す）
ホップステップ	Ⓨ
リバウンド	Ⓨ（ボールが空中にある時）
ドリブル/シュート調整	LT
ダッシュ	RT
ポジションプレイ/ピックコントロール	LB
アイコンパス	RB
ポーズ	START
上級オフェンス	
ポジショナルプレイコール	LBを軽く押して、希望するチームメイトの選手アイコンを軽く押し、メニュー画面からプレイを選択する
チームメイトにカットさせる	LBを軽く押して、希望するチームメイトの選手アイコンを軽く押し、カットを行わせたい方向に**右スティック**を倒す
ピックコントロール	LBを長押しして離すとピック&ロールを行う（LBをもう一度押すとスクリーナーをスリップさせることができる）。スクリーンがセットされるまでLBを長押しするとピック&ポップを行う
アイコンピックコントロール	LBを軽く押し、目的のスクリーナーの選手アイコンを長押しする。早めに離すとピック&ロール、長めに押すとピック&ポップになる
アリウープ	LT + Ⓑ
バックボードアリウープ	味方の選手が後を追っている状態でLT + Ⓑ

ギブ&ゴー	LT + A
インバウンド転がし	ベースラインからのスローイン時、LT + A
プットバックダンク/レイアップ	RT + X
ホップ/シグネチャーギャザー	その場でドリブルした状態で Y
ホップステップバック	**左スティック**をゴールと逆方向に倒す+ Y
ノーマルホップステップ	ゴールに向かってドリブルしながらY（ショートレンジとミドルレンジの間）
ラテラルホップステップ	ドリブルでゴールを横切る際に Y
ホップステップスピン	ゴールに向かってドリブルしながらRT + Y（ショートレンジとミドルレンジの間）
パススティック	RBを軽く押すか、押したままにして**右スティック**を倒し、パスを出す
トータルコントロールパス	RBを軽く押して、目標となるパスの受け手の選手アイコンを長押しし、**左スティック**でパスの受け手を動かす。選手アイコンを離すとパスを出す（操作設定メニューにて、トータルコントロールパスを有効にする必要がある）
オフボール時の選手固定	LBを軽く押し、操作したいチームメイトの選手アイコンを押して、RBを押す

マニュアルシュート

ポンプフェイク	**右スティック**を任意の方向に倒し、すぐに元に戻す
アップ&アンダー/ステップスルー	LTを長押ししながらポンプフェイクを行い、ポンプフェイクが終わる前に再び**右スティック**を動かす
ジャンプシュート	**右スティック**を倒してシュートモーションを開始し、スティックを放してシュートを打つ
フェイダウェイ	スタンディング状態で、**左スティック**をゴールと逆方向に倒しながら**右スティック**でシュートを打つ
ドリフター	ドリブルでゴールを横切りながら、**右スティック**を選手の動いている方向に倒す
スピンジャンパー	ドリブルでゴールを横切りながら、**右スティック**を選手の動いている方向と反対側に倒す
ステップバックジャンパー	ドリブルでゴールを横切りながら、**右スティック**をゴールと逆方向に倒す
ランニングシュート	ゴールに向かってドリブルしながら、**右スティック**をゴールと逆方向に倒す（ショートレンジとミドルレンジの間）
リーナー	ゴールに向かってドリブルしながら、**右スティック**をゴールと逆方向に倒す（3ポイントレンジとミドルレンジの間）
レイアップ（ストレート）	ゴールに向かってドリブルしながら、**右スティック**をゴールの方向に倒す
レイアップ左/右	ゴールに向かってドリブルしながら、**右スティック**をゴールの左あるいは右に倒す
レイアップ（リバース）	ゴールに向かってベースライン沿いをドリブルしながら、**右スティック**をベースラインの方向に倒す
ユーロステップレイアップ	ゴールに向かってドリブルしながら、**右スティック**をゴールの方向に倒しながらLTを押す
ホップステップレイアップ左/右	ゴールに向かってドリブルしながら、**右スティック**をゴールの左または右に倒しながらLT を押す
スピンレイアップ	ゴールに向かってドリブルしながら、**右スティック**をゴールと逆方向に倒しながらLTを押す
ノーマル/シグネチャーダンク	ゴールに向かってドリブルしながらRTを長押しし、**右スティック**をゴールに向けて倒す
リムハングダンク	ゴールに向かってドリブルしながらRTを長押しし、**右スティック**をゴールの右に倒す
ホップ/ユーロステップダンク	ゴールに向かってドリブルしながらRTを長押しし、**右スティック**をゴールの左に倒す
リバース/スピンダンク	ゴールに向かってドリブルしながらRTを長押しし、**右スティック**をゴールと逆方向に倒す
踏み切り後のシュート変更	空中でダンクからレイアップに切り換えるには、ジャンプした後にレイアップを行いたい方向に向けて**右スティック**を倒す
シュートフィニッシュの派生	ホップステップまたはスピンダンク/レイアップを開始した後**右スティック**を戻し、踏み切りの動作完了前にマニュアルシュートで2つ目のコマンドを入力して、フィニッシュを様々に変化させることができる
シュートボタン	シュートボタンを使って高度なシュートを打つには、**左スティック**でシュート入力を行った直後にXを押す

アイソモーション

サイズアップ	その場でドリブルした状態で、LTを押したまま、**左スティック**をゴールの方向に倒す
サイズアップ（右/左）	その場でドリブルした状態で、LTを押したまま、**左スティック**を選手の右/左に倒す
サイズアップ（後方）	その場でドリブルした状態で、LTを押したまま、**左スティック**をゴールと逆方向へ倒す
ヘジテーション	その場でドリブルした状態で、LTを軽く押す
ヘジテーションからアタック	ヘジテーションのムーブの後に**左スティック**をボール側のサイドのゴールに向かって倒す
ヘジテーションクロス	ヘジテーションのムーブ後にボールを持っていない手の方向に**左スティック**を倒す
クロスオーバー	LTを押したまま、ボールを持っていない手の方向に**左スティック**を倒す
ダブルクロス	LTを押したまま、**左スティック**をボールを持っていない手の方向に倒し、その後、ボールを持つ手の方向にリズム良く戻す
イン&アウト	LTを押したまま、**左スティック**をボールを持っていない手の方向に倒し、その後、ボールを持つ手の方向に素早く戻す
スピン	LTを押したまま、ボールを持つ手から反対の手の方向へ**左スティック**を円を描くように動かす（選手の背中越しに回す）
ハーフスピン	LTを押したまま、ボールを持つ手から反対の手の方向へ左スティックを半回転させ、すぐに**左スティック**をドリブルする手の方向へ逆回転させる
ビハインドバック	ボールを持つ手から反対の手の方向へ**左スティック**を円を描くように動かす（選手の背中越しに回す）
ステップバック	ドライブ中にLTを押したまま、**左スティック**を選手の動きと逆方向に倒す
ステップバック&ゴー	ステップバックの動作の後、**左スティック**をボール側のサイドのゴールの方向に倒す
ステップバックからクロス	ステップバックの動作の後、ボールを持っていない手の方向に**左スティック**を倒す

オンボールディフェンス

激しいブロック	RTを押しながらYを押す
ハンズアップ	**右スティック**をボール保持者の方向に倒す
テイクチャージ	**右スティック**を左、右、またはボール保持者と反対側に向けて倒す
カットオフムーブ	LTを押しながら、カットオフしたい方向に**右スティック**を倒す
厳しいファウル	RTを押したまま、**右スティック**をシューターの方向に倒す
インテンショナルファウル	RTを押したまま、**右スティック**をボール保持者の方向に倒す
ダブルチーム	LBを軽く押してプレイヤーアイコンを表示させ、ダブルチームを行いたいチームメイトのアイコンを押す（普通にLBを押すと、ダブルチームするパートナーを自動で選択する）

トリプルスレット

プロテクトボール	ドリブルを行っていない状態でボールを持ち、LTを押したまま**左スティック**をゴールと逆方向へ倒す
ジャブステップ	ドリブルを行っていない状態でボールを持ち、LTを押したまま**左スティック**を選手の左または右に倒す
ローンチ左/右	ジャブステップを行った直後にLTを放し、**左スティック**を左または右に倒す
スピンローンチ	プロテクトボール状態から、LTを放し、**左スティック**を相手選手が向いている方向に倒す

ポストプレイ

オンボールディフェンス	
ポストプレイの体勢に入る	ボールを持ってディフェンダーと正対した状態から、LT + RTを押したまま左スティックをディフェンダーの方向に倒す
バックダウン	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に**左スティック**をディフェンダーに向けて倒す

フェイスアップ	ポストで両手でボールを持った状態から、**左スティック**をディフェンダーと反対側に倒す
フェイスアップジャンプシュート	ポストディフェンダーに正対した状態から、**右スティック**を倒してシュートを打つ
ショルダーフェイク左/右	ポストで両手でボールを持った状態から、**右スティック**を選手の左または右に向けて素早く倒す
シングルショルダーフェイクシュート（左）	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に**右スティック**を選手の右サイドに素早く倒し、すぐに左サイドに倒す
シングルショルダーフェイクシュート（右）	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に**右スティック**を選手の左サイドに素早く倒し、すぐに右サイドに倒す
ダブルショルダーフェイクシュート（左）	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に**右スティック**を選手の左サイドに素早く2回倒す
ダブルショルダーフェイクシュート（右）	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に**右スティック**を選手の右サイドに素早く2回倒す
ポンプフェイク	ボールを持ち、ドリブルをしていない状態でLTを押したまま、**右スティック**を選手の左サイドまたは右サイドに素早く倒す
アップ&アンダー	ポンプフェイク後にLTを放し、**右スティック**をフィニッシュしたいサイドに倒す
ランニングフック	ゴールに正対した後、ペイントエリアに切り込み**右スティック**をゴールの方向に倒す
ランニングフェード	ゴールに正対した後、ペイントエリアに切り込み**右スティック**をゴールと逆方向に倒す
ランニングスピンシュート	ゴールに正対した後、ペイントエリアに切り込み**右スティック**を選手の動きと逆方向に倒す
ランニングフローター	ゴールに正対した後、ペイントエリアに切り込み**右スティック**を選手の動きと同じ方向に倒す
ジャンプフックシュート左/右	ゴール付近でポストプレイの体勢を取り（ポストアップ）、**右スティック**を選手の左サイドまたは右サイドに倒す
フェイダウェイジャンプシュート左/右	ゴールから離れた位置でポストプレイの体勢を取り（ポストアップ）、**右スティック**を選手の左サイドまたは右サイドに倒す。

ドロップステップ	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に**左スティック**をベースライン側に倒してRTを押す
ステップスルー	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に**左スティック**をペイントエリアの方向に倒してRTまたはLTを押す
クイックスピン	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に**左スティック**を選手の左サイドまたは右サイドに倒してLTを押す
ポンプフェイクからホップステップスピンへ（同じ側）	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中にポンプフェイクを行い、ポンプフェイクの動作が始まったらYを押す
オンボールディフェンス	
ポストスティール	ポストに入っている最中にXを押す
ポストテイクチャージ	ポストでバックダウンされている最中にBを押す

ボールを持っていない状態での操作

オフェンス	
パスを要求する	A
セットスクリーン	Bを長押し
スクリーンを求める	LBを長押し
オフボールカット	カットしたい方向に**右スティック**を倒す
ポストの態勢に入る	ディフェンダーに背を向けた状態でLTを長押しする
ロブへのポストスピンアウト	ポストの状態からLTを放し、**左スティック**をディフェンダーの右サイドまたは左サイドに倒す
ポストの位置取り争い	ポストで**左スティック**をディフェンダーに向けて倒し、LT長押しでバックダウン、RTでランジュバックを行う
ディフェンス	
ポストの態勢に入る	オフェンス選手の隣でLTを押す
ディナイ	オフェンス選手と正対している状態で、**右スティック**を相手に向けて倒す
カットオフ/フロップ	相手がボールを取りに手を伸ばした後にBを押す

ポストの位置取り争い	LTを長押ししながら、**左スティック**を相手に向けて倒す
ディナイ/フロントポスト	ポストの状態からLTを長押しし、**左スティック**を左、右、または相手の方向に倒す
スティールポストエントリーパス	ポストの状態からLTを長押しし、ボール保持者がポストに向かってパスをした際にXを押す
フロップ	ポストの状態からLTを長押しし、相手がボールを取りに手を伸ばした後にBを押す

試合中のコーチング

バスケットボールは展開の速いスポーツなので、試合に必要とされる戦略もリアルタイムで変化していきます。✣を使って「試合中のコーチング」メニューを開き、チームの動きを活性化させましょう。

クイック マッチ

操作方法	オフェンス	ディフェンス
✣	ヒートチェック	マッチアップ
✣	オフェンスプレイ	ディフェンスセット
✣	コーチング設定	コーチング設定
✣	控え選手	控え選手
BACK	タイムアウト	インテンショナルファウル
START	ポーズ	ポーズ

チームアップ&クルーゲーム

操作方法	オフェンス	ディフェンス
✣	ヒートチェック	ヒートチェック
✣	オフェンスプレイ	ディフェンスセット
✣	カメラ変更	カメラ変更
✣	控え選手	控え選手
BACK	タイムアウト	インテンショナルファウル
START	終了	終了

- プレイコールやディフェンスセットの変更が行えるのはポイントガードだけです。
- 通常のゲームプレイにおいて、個人が実行可能なのは自身に対する選手交代のみです。

ピックアップゲーム

操作方法	オフェンス	ディフェンス
✣	ヒートチェック	ヒートチェック
✣	カメラ変更	カメラ変更
BACK	未使用	インテンショナルファウル
START	終了	終了

- ピックアップゲームに選手交代はありません。

プロフィール

ゲームが起動すると***NBA 2K11***のタイトル画面が表示され、**START**ボタンを押すとクイック マッチ画面に移動します。一番初めに***NBA 2K11***を起動した際には、プロフィールの作成を求められます。

プロフィールの作成

NBA 2K11 のプロフィールにはスタッツ、トロフィー、ゲームの進行に関するデータが記録されます。プロフィールを作成する際はLあるいは を使って画面上のキーボードを操作し、Aで文字を入力します。

Xbox LIVE

Xbox LIVE®に接続することで、さらなるゲームやエンターテイメントをお楽しみいただくことができます。詳しくは **http://www.xbox.com/jp/live** をご覧ください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するためには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は **http://www.xbox.com/jp/** をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および **http://www.xbox.com/jp/familysettings/** をご覧ください。

メインメニュー

ゲームが起動してプロフィールが作成されると、クイック マッチ画面に移動します。**右スティック**を使うとメインメニューが開きます。

クイック マッチ – すぐに試合をプレーしたい場合はこちらです。LT / RT を使ってチームを選択し、LB / RBでユニフォームを選択します。現存するNBAチームや（伝説のChicago Bullsなどの）過去のチームの中から好きなチームを選び、かつてのBullsと今のLakersとどちらが強いのか?といった議論に決着をつけましょう。

Michael Jordan – **ジョーダンチャレンジ**は彼がその素晴らしいキャリアの中で行った10種類のプレイを再現するモードです。あなたは80年代と90年代を**Bullsクラシックチーム**の一員となり、ロック解除したMJのクラシック・エアジョーダンはマイジョーダン画面にて着用することができます。ジョーダンチャレンジに存在する10種類のプレイを全て再現すると、「**MJ: 伝説を創る**」モードのロックが解除されます。

ゲームモード – **アソシエーション**では自分でNBAチームを運営することができます。**NBAブラックトップ**ではストリートに舞台を移してプレイを行います。また**オンラインリーグ**に参加して楽しむこともできます。熱い戦いをすぐに楽しみたい場合は**プレイオフ**、じっくり楽しみたい場合はシーズンを選択するのもよいでしょう。**シチュエーション**では自分で状況を作り上げることができ、**練習**モードでプレイの詳細を学ぶことができ、最高難度の技の実現にチャレンジすることができます。

マイプレイヤー – NBAルーキーをスタープレイヤーへと育て上げます。試合や練習でスキルポイントを稼ぎ、選手の能力値を向上させましょう。よいプレイをすればするほど、選手の能力が早く向上していきます。

チームアップ – 友達と一緒にオンラインのクラブチーム（クルー）を作成します。**マイプレイヤー**で作成した選手や、NBAチームの中から選手を選んで使用し、オンラインで他チームに挑戦します。***NBA 2K11***ではすべての試合のデータが記録されるため、自分のクルーがどのように評価されているかを知ることができます。

ロスター管理 – **ロスター**、**ローテーション**、**シチュエーション**、**プレイの傾向**、**プレイブック**、**選手作成**、**チーム作成**、**ドラフトクラス**といった項目を選ぶことができます。

フィーチャー – **ライブロスター**、**ランキング**、**VIPビューアー**のチェック、**2K Sportsティッカー**の設定、**2K Beats**による音楽プレイリストの作成、**エクストラ**の獲得、**2KShare**を介することによる作成した選手、ロスター、ドラフトクラス、スライダー設定の共有、**2K Reelmaker**によるハイライト作成などを行うことができます。

オプション – ゲームプレイ、ルール、プレゼンテーション設定、操作設定のカスタマイズと、ゲーム設定、プロフィール、ロスター、スライダー、デフォルト設定のセーブとロードを行います。

ゲームの特色

ジョーダンチャレンジ – Michael Jordanの名プレイ10種類を再現します。歴史的なゲームの中で行われたJordanのプレイをあなた自身が行うことで、「**MJ: 伝説を創る**」モードのロックが解除され、ルーキーからNBAスターダムへと駆け上がるJordanのキャリアをプレイすることができるようになります。

マイジョーダン – ゲーム内で様々な業績を達成するとAir Jordanシューズが手に入ります。それぞれのシューズには、選手の能力を向上させる様々な力が備わっています。

マイキャリア – マイプレイヤーでは自分の分身ともなるルーキー選手を作成し、NBAにおける地位獲得を目指すことになります。さらに本作で新たに加わった**マイキャリア**では、コートの内外両方で選手のキャリアを構築していくことができます。記者会見、スポンサー契約、トレード、そして雑誌の表紙を飾るといった行為がスターダムへの道を開き、プレイヤーの取る行動がチームのケミストリーや、ファンからの人気といった要素に影響することとなります。

NBAブラックトップ – まったく新しくなった**Sprite Slam Dunk Showdown**を楽しむことができます。

新しくなった上級操作、シュートフィニッシュの派生、アイソモーション™ ドリブル – **シュートフィニッシュ派生**システムによって空中でのシュート調整がより的確になり、新しくなった**アイソモーション™** ドリブル操作が地上の戦いを盛り上げます。

トレード検索&プレイヤー検索 – トレードで余計な気を使いたくないなら**トレード検索**を使いましょう。欲しい選手を選択するだけで、すぐにオファーを受けることができます。また**プレイヤー検索**を使うことで、チームの新戦力を効果的に探し出すことができます。

プレイの傾向 – 現実世界における選手たちの**プレイ傾向**を用い、全NBAプレイヤーのコート上におけるプレイを予測/カスタマイズします。

NBAトゥデイ 2.0 – あなた自身のプレイハイライトと共に、実際のNBAのスコアやスタッツを見ることができます。

クラシックチーム – 現在の全NBAチームに加えて、1980年代と1990年代を彩った以下のチームでプレイすることができます：

- Chicago Bulls 1985-86, 1989-90, 1994-95, 1995-96, 1996-97
- Boston Celtics 1985-86
- Cleveland Cavaliers 1989-90
- Atlanta Hawks 1989-90
- Los Angeles Lakers 1990-91
- Portland Trail Blazers 1991-92
- Detroit Pistons 1989-90
- New York Knicks 1994-95
- Seattle Sonics 1995-96
- Utah Jazz 1996-97, 1997-98

記載したオンラインに関するサービスは**2011年の11月**まで配信する予定となっております。ただし場合によっては30日前に通知することで、その内容を変更したり、サービスを終了することがあります。詳細は **www.2ksports.com/serverstatus** をご参照ください。

ポーズメニュー

試合中に**STARTボタン**を押すとポーズメニューが開き、以下の行動を行うことができます：

再開 – 試合に戻ります。

リプレイ – コート上での名シーンを再生します。

コーチング – 選手交代、マッチアップ情報、ダブルチーム/プレッシャーディフェンス、設定変更、プレイブックのレビューを行います。

試合スタッツ – チームスタッツ、ボックススコア、試合経過、負傷者のチェックを行います。

オプション – ゲームプレイ、ルール、プレゼンテーション設定、操作設定のカスタマイズを行います。

終了 – 試合を終了してメインメニューに戻るか、再試合を行います。

ユーザーサポート WWW.2KSPORTS.COM/INFO/CONTACT

テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社
〒108-6028 東京都港区港南2-15-1 品川インターシティA棟28階
TEL. 0570-064-951 受付時間 10:00～18:00（土・日・祝日を除く）

限定的ソフトウェア保証ーライセンス契約および情報の利用について

本文書は更新されることがあり、最新版がwww.take2games.com/eulaにアップロードされます。本文書の更新版がアップロードから30日後にお客様が本ソフトウェア製品の使用を続けられている場合、更新版の規定事項に同意されたものとみなされます。

お客様による本ソフトウェア製品の使用には、本限定的ソフトウェア保証およびライセンス契約（以下「本契約」）、および以下に規定される事項が適用されます。「本ソフトウェア製品」とは、本契約に同梱されているすべてのソフトウェア、付帯する解説書、パッケージおよびその他の印刷物、ファイル、電子的もしくはオンラインのコンテンツもしくはドキュメンテーション、およびこれらのソフトウェアおよび関連素材のコピーすべてを意味します。本ソフトウェア製品を開封したり、インストールしたり、本ソフトウェア製品に同梱されているソフトウェアおよびその他の素材を使用した場合、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE社（以下「ライセンサー」）に対し本契約の内容に同意されたものとみなされます。

I. ライセンス契約

ライセンス：本契約の規定事項および条件下において、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェア製品のドキュメンテーションにおいて特に規定がない限り、本ソフトウェア製品一式を特定の1台のコンピューターもしくはゲーム機本体において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非独占的な、譲渡不可能な、限定的な権利およびライセンスを許諾します。お客様に対する権利の許諾は、お客様が本契約の規定を遵守していることが条件となります。本契約下でお客様に許諾されるライセンスの有効期間は、お客様がホソフトウェア製品をインストールされるか、その他の形で利用された日時に開始され、お客様による本ソフトウェア製品の破棄、もしくはライセンサーによる本契約の解除のうち、早いほうの日時に終了するものとします。お客様に許諾されたライセンスは、本ソフトウェア製品に関連して使用されている技術的な防護措置をお客様が迂回しようと試みた場合、直ちに失効します。お客様はライセンス契約下で本ソフトウェア製品の使用権を許諾されるのであり、お客様は本ソフトウェア製品の権利および所有権が移譲もしくは付与されるものではなく、本契約が本ソフトウェア製品の権利の売却ではないことに同意されたものとみなされます。本契約にてお客様に許諾されることが明示されていないすべての権利については、ライセンサー、および、存在する場合は、そのライセンサーに帰属します。

所有権：すべての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンピューターコード、視聴覚エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および道徳的権利、およびに本ソフトウェア製品に関するその他のあらゆる権利、所有権および利権はライセンサーに帰属します。本ソフトウェア製品は米国の著作権法と商標法、および世界各地で適用される法および条約によって保護されています。本ソフトウェア製品はライセンサーからの事前の書面による承諾なしでは、全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも、コピーしたり、複製したり、再配布することは認められません。全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも本ソフトウェア製品をコピー・複製・再配布した者は著作権法を意図的に犯すことになり、米国もしくは在住している国家において民事的・刑事的処罰の対象となります。米国における著作権法違反は法定刑として違反事例1件あたり最大15万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェア製品には一部、ライセンス下で使用されている内容が含まれており、本契約に対する違反事例の際はライセンサーのライセンサーも自らの権利を保護する処置をとる可能性があります。ここでお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンサーに帰属します。

ライセンス契約の条件：お客様は以下の事項に同意されたものとみなされます：a.本ソフトウェア製品を商用目的で利用しないこと。b.ライセンサーによる事前の書面による許諾なしでは、あるいは本契約に明示されている方法で許諾を得ていない限りは、本ソフトウェア製品およびホソフトウェア製品のコピーを配布したり、リースしたり、ライセンスしたり、売却したり、貸貸したり、その他の方法で移譲したり配布したりしないこと。c.（本契約内で明示されている以外の形態で）全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のコピーを作成しないこと。d.本ソフトウェア製品のコピーを不特定多数のユーザーが使用もしくはダウンロードできる形態でネットワーク上で提供しないこと。e.本ソフトウェア製品もしくは本契約によって明示されている以外の形態で、オンラインでの使用を目的として、本ソフトウェア製品をネットワーク上で使用ないしインストールしたり、同時に複数のコンピューターもしくはゲーム機本体にインストールしたりしないこと。f.本ソフトウェア製品を同梱のUMD®から実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェア製品をハードディスクもしくはその他の記憶装置上にコピーしないこと（実行を効率化するためにインストール時に本ソフトウェア製品自体によって作成された全部もしくは一部のコピーは除く）。g.本ソフトウェア製品をコンピューターゲーム・センターもしくはその他の施設において使用したりコピーしたりしないこと。ただし、ライセンサーが本ソフトウェア製品の商用目的での使用を可能にするために施設に対するライセンス契約を提示する場合はあります。h.全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のリバース・エンジニアリング、デコンパイル、逆アセンブルを行ったり、本ソフトウェア製品に基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法で本ソフトウェア製品を改変したりしないこと。i.本ソフトウェア製品上もしくは本ソフトウェア製品内に表示されている所有権に関する表示、マークやラベルを削除したり改変したりしないこと。j.米国の輸出法もしくは関連規制によりソフトウェアの供与が禁止されている国家の国内に本ソフトウェア製品を（直接、間接を問わず）移送、輸出、再輸出したり、それ以外の方法でそれらの法もしくは規制（改正が入る可能性もある）に違反しないこと。

ただし、本ソフトウェアおよび付帯するドキュメンテーションのコピー（履歴やバックアップ用のコピーを含む）、および本ソフトウェア製品および付帯するドキュメンテーションのいかなる部分・要素をも一切手元に残さない場合、かつ譲渡対象者が本契約内容に同意した場合に限り、本ソフトウェア製品一式および付帯するドキュメンテーションを恒久的に他者に譲渡することが認められます。本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としています。

技術的な防護措置：本ソフトウェア製品には、本ソフトウェア製品へのアクセスを管理したり、無許可でのコピー作成を防止したり、それ以外の方法によって本契約下で許諾されている限定的な権利およびライセンスを逸脱することを、防止するための措置が含まれている可能性があります。（本ソフトウェア製品のドキュメンテーションで別示されていない限り、）本ソフトウェア製品がオンラインの追加要素へのアクセスを可能にする仕様である場合、それらの要素に同時にアクセスできるのは本ソフトウェア製品一式1つ分に限られます。オンラインのサービスにアクセスしたり、本ソフトウェア製品用の更新ファイルやパッチをダウンロードするにはさらなる規定への同意や登録が必要になる場合があります。有効なライセンス下にあるソフトウェアのみがオンラインのサービスにアクセスしたり、更新ファイルやパッチをダウンロードすることを認められます。お客様はこのようなアクセス管理措置に干渉したり、このようなセキュリティ機能を無効にしたり迂回したりしないことに同意したものとみなされます。技術的な防護措置を無効にしたり、それ以外の方法で改変を加えた場合、本ソフトウェア製品は正常に動作しません。

ユーザーによって作成されたコンテンツ：本ソフトウェア製品がお客様に、ゲームプレイ用のマップデータ、シナリオ、車のデザインのスクリーンショット、お客様によるゲームプレイの動画、もしくはその他のコンテンツの作成を可能にする場合があります。本ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、および本ソフトウェア製品の使用を適じたお客様による供与物に発生する著作権的な利権といった範疇において、お客様はライセンサーに対し、本ソフトウェア製品および関連する商品やサービスに関連して、お客様の供与物を任意の方法で、かつ任意の目的で使用する、独占的な、恒久的な、解除不能な、完全に移譲可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を認めるものとみなされます。これには お客様の供与物を再現したり、複製したり、転用したり、改変したり、上演したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であれ、まだ知られていない方法であれ、その他の方法で一般大衆に伝達したり、関連法規および国際条約によって知的所有権に対し認められている保護期間の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の通告および報酬なしで、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれます。お客様は適用される法規の範疇における、ライセンサーおよび他のプレイヤーによる本ソフトウェア製品および関連商品やサービスに関連した、これらの供与物の使用および享受に対する、一切の親的な、出版上の、名声上の、帰属的な道徳的権利を放棄するものとみなされます。ライセンサーに対するこのライセンスの許諾、および上述の適用される一切の道徳的権利の法規は、本ライセンス契約が解除された場合でも持続するものとします。

インターネット接続：本ソフトウェア製品はインターネットを基盤とする要素にアクセスしたり、本ソフトウェア製品を認証したり、その他の機能を実行するためにインターネット接続を必要とする場合があります。本ソフトウェア製品の特定の機能が正常に動作するためには、お客様が以下のものを用意し、かつ維持する必要がある場合があります：(a)適切なインターネット接続および／または(b)本ソフトウェア製品のドキュメンテーション内で明示された、Windows Live、ライセンサー、ライセンサーの提携先、もしくはその他のオンラインサービスにおける有効かつ稼働中のアカウント。このようなアカウントをお客様が維持されない場合、本ソフトウェア製品の特定の機能が作動しなかったり、全部もしくは一部が、正常に作動しなくなってしまう可能性があります。

II. 情報の収集および使用

本ソフトウェア製品をインストールし、使用することで、お客様は情報収集に関する以下の規定に同意したものとみなされます。これには（該当する場合は）欧州連合および欧州経済地域の外の国家に所属するライセンサーおよび提携会社へのデータの転送が含まれます。Xbox® LIVE、もしくはそれ以外の何らかの方法で、お客様がホソフトウェア製品の使用中にインターネットに接続された場合、ライセンサーはハードウェア製造会社もしくはプラットホームのホスト会社（Microsft社など）から情報を受信したり、お使いのコンピューターもしくはゲーム機本体から自動的に特定の情報を収集する場合があります。これにはユーザーID（ゲーマータグやスクリーンネームなど）、ゲームのスコア、ゲーム内での実績、ゲームのパフォーマンス、訪問先、フレンドリスト、ハードウェアのMACアドレス、IPアドレス、お客様による各種ゲーム機能の使用状況、それ以外の情報も含まれます。ライセンサーによって収集された一切の情報は、お客様の個人特定を可能にしたり、個人情報に該当することのない匿名的な情報となっていますが、お客様が（お客様の実名などの）個人情報をユーザーIDに含めた場合、このような個人情報は自動的にライセンサーに送信され、ここで説明されているような方法で使用されます。

ライセンサーによって収集された情報は、ライセンサーによって一般大衆がアクセス可能なウェブサイトにアップロードされたり、ハードウェアの製造会社と共有されたり、プラットホームのホスト会社と共有されたり、ライセンサーのマーケティング・パートナーと共有されたり、ライセンサーによってその他の合法的な目的に使用される場合があります。お客様はホソフトウェア製品を使用することで、お客様が作成されたユーザー製コンテンツの作者公表や、お客様のスコア、ランキング、実績、その他のゲームプレイ関連のデータの表示など、お客様のデータの公開表示を含めた関連データの使用をライセンサーに対し許諾したものとみなされます。お客様がお客様の情報がこのように共用されることを許諾されない場合、本ソフトウェア製品は使用しないでください。

III. 保証

限定保証：ライセンサーは（お客様が本ソフトウェア製品の最初かつ当初の購入者である場合に限り）お客様に対し、通常の使用およびサービスの範囲内において、購入日から90日間、本ソフトウェア製品が記録されている元の記憶媒体に素材及び加工技術上の欠陥が発生しないことを保証します。本ソフトウェア製品がホソフトウェア製品のドキュメンテーション内に記載されている必要システム環境を満たしているパーソナルコンピューターと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていることを、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただしハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の差異が関連するため、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピューターもしくはゲーム機本体そのものでホソフトウェア製品が動作することを保証するものではありません。ライセンサーはお客様にホソフトウェア製品をお楽しみいただくのを阻害する要因が欠如していることを、ホソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであること、ホソフトウェア製品の実行が中断されず、エラーを伴わないこと、ホソフトウェア製品とサードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、およびホソフトウェア製品に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ホソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであること、ホソフトウェア製品の実行が中断されず、エラーを伴わないこと、ホソフトウェア製品とサードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、およびホソフトウェア製品に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。

ライセンサーは、ライセンサーもしくは認可された代表者によって口頭・書面で提供されたいかなる助言的内容も、保証として発効するものではありません。黙示の保証に対する除外事項や制限事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する制限事項の適用は法的管轄によっては認められていないため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様には適用されない場合があります。

理由を問わず、保証期間中にホソフトウェア製品もしくはホソフトウェア製品が記録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーによるホソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料で交換することに同意します。ホソフトウェア製品の供給が その時点で中止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一存で同等以上の価値を有する同様のソフトウェア製品で代替できる権利を有します。本保証はライセンサーによって提供された元の記憶媒体およびホソフトウェア製品に限定され、通常の使用による磨耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱暴な使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規によって定義されたあらゆる黙示の保証は、上述の90日間の期間に限定されます。

上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非抵触を含め、口頭のもの・書面のものを問わず、明示的なもの・黙示的なものを問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとします。他のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対し拘束力をもたないものとします。

上記の限定保証が適用された本ソフトウェア製品を返送する場合、お客様のお名前と返送先住所、日付の入った購入時のレシート、および欠陥の内容を説明し、お客様がホソフトウェア製品を実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、元のソフトウェアのみを下記に指定されているライセンサー宛てに送付してください。

ホソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくは結果的な損害については、所有物への損害、信用の喪失、コンピューターの故障もしくは誤動作その他、および法規の範囲内で可能な限り、不法行為（過失を含む）によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任であれそれ以外であれ、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について助言を受けていたかどうかにかかわらず、本契約もしくはホソフトウェア製品に関連する、もしくはそれらから生じた訴訟原因による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、ライセンサーはいかなる場合でも責任を負わないものとします。（適用法令によって規定されるものを除き、）いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計が、お客様がホソフトウェア製品を使用するために支払った実際の金額を上回ることはないものとします。

一部の州・国家では黙示の保証の有効期間に対する制限の規定、および／または事故的もしくは結果的な損害の除外もしくは制限を認めていないため、上記の制限事項、および／または法的責任の除外事項もしくは制限事項がお客様には適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの運邪法、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専占することができない場合の限りにおいて、適用されないものとします。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものですが、法的管轄によっては、お客様にはこれ以外にもそれぞれ異なる権利が認められている場合があります。

契約の解除：本契約はお客様が本契約の規定や条件に違反した場合、直ちに失効します。その場合、お手元にあるホソフトウェア製品のすべてのコピー、およびその構成要素を破棄していただく必要があります。なお、お客様がお手元にある本ソフトウェア製品およびすべてのコピー、複製物を破棄し、かつ本ソフトウェア製品がインストールされたクライアントサーバーやコンピューターから本ソフトウェア製品を恒久的かつ完全に削除することでも、本契約を解除することができます。

米国政府による権利制限：本ソフトウェア製品およびそのドキュメンテーションは完全に私費によって開発されており、「商業的コンピューターソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。米国政府もしくは米国政府の下請業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS 252.227-7013の技術的データおよびコンピューターソフトウェアの権利の項目の(c)(1)(ii)項、もしくはFAR 52.227-19の商業的コンピューターソフトウェアの権利制限の項目の(c)(1)および(2)に規定されている制限が適用されます。契約者／製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。

衡平法上の救済：お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けることとなり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠なしで本契約のいずれの規定に対しても、適用される他の救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することに同意したものとみなされます。

免責：お客様は、本契約の規定に従った本ソフトウェア製品の使用に際したお客様の行動および不作為により、直接的もしくは間接的に発生する損害、損失および費用に関して、ライセンサーおよびその提携先、ライセンサー、関連会社、受託業者、管理職、役員、社員およびに代理人の免責を認め、これらを守り、保護することに同意したものとみなされます。

その他：本契約はお客様とライセンサーとの間のライセンス契約の総体であり、両者間の以前の契約および提示事項に優先するものとします。本契約の内容修正は両者による書面においてのみ可能とします。本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けないものとします。

準拠法：本契約は（抵触や法原則の選択にかかわらず）ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク州内において締結され、施行されるのと同様に適用されるものとします。ライセンサーによる書面での明示によりその件に限って放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの主幹となる営業所の所在地（米国ニューヨーク州ニューヨーク郡）に所在する州および連邦の裁判所のみに限定するものとします。両者はこれらの法廷の法的管轄に準拠し、ここで規定された手順に沿って、あるいはニューヨーク州法もしくは連邦法で許可されている方法で、通知その他を処理することに同意するものとします。両者は国際物品売買契約に関する国連条約（1980年、ウィーン）が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的闘争もしくは取引に適用されないことに同意するものとします。

本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください：
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

MASSIVE INCORPORATED STATEMENT

このゲームはMicrosoft Corporation（“Microsoft”）の完全子会社、Massive Incorporated（“Massive”）の技術を使用しています。Massive社の技術はゲーム内広告を可能にし、オンラインゲーム中に一時的にPCや家庭用ゲーム機へダウンロードされる、広告用のゲーム内オブジェクトを表示します。このプロセスの途中、Massive社はゲームとお届けする広告に関連した情報、Internet protocol（IP）アドレスを含むPCや家庭用ゲーム機がインターネットへ接続する際の基本的な情報を収集する場合があります。Massive社は情報をゲーム内広告の送信と評価、Massive社とその関連会社の製品とサービスの品質向上のために使用します。収集した情報が、お客様の特定に用いられることはありません。

Massive社のゲーム広告に関する詳細は、http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=122085&clcid=0x409からMassive’s In-Game Advertising Privacy Statementをご覧ください。ゲーム内広告によって表示される商標、著作権はすべてそれぞれの所有者に帰属します。この製品の一部は© 2008 Massive Incorporatedに帰属します。不許複製・無断転載を禁じます。

© 2005-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.